任天堂 ファミリーコンピュータ™

FAMICOM FAMILY

天地を喰らうII 諸葛孔明伝™

Ⓒ本宮ひろ志/M&M Ⓒ集英社 ⒸCAPCOM 1991

取扱説明書

CAP-2V

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ごあいさつ

このたびはカプコン・ファミリーコンピュータカセット“天地を喰らうⅡ”（CAP-2V）をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用の前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

【使用上の注意】

1. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。
2. 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
3. シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。カセットが傷みます。
4. ゲーム時はなるべくTV画面から離れてください。
5. 長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10分～20分の小休止をしてください。
6. ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

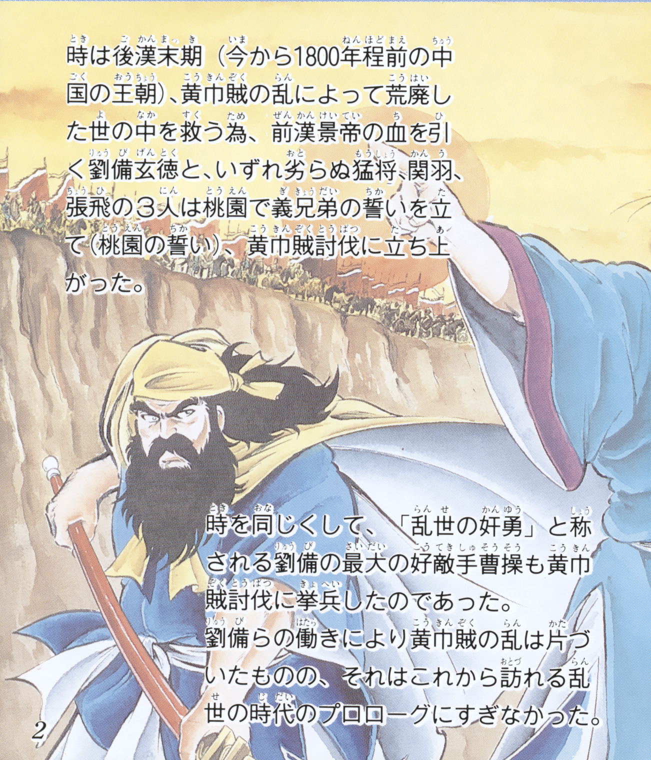
おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を越こすような場合がございましたらおそれ入りますが、弊社まで御一報ください。
尚、ゲーム内容についてのお問い合わせにはおこたえできませんのでご了承ください。

もくじ

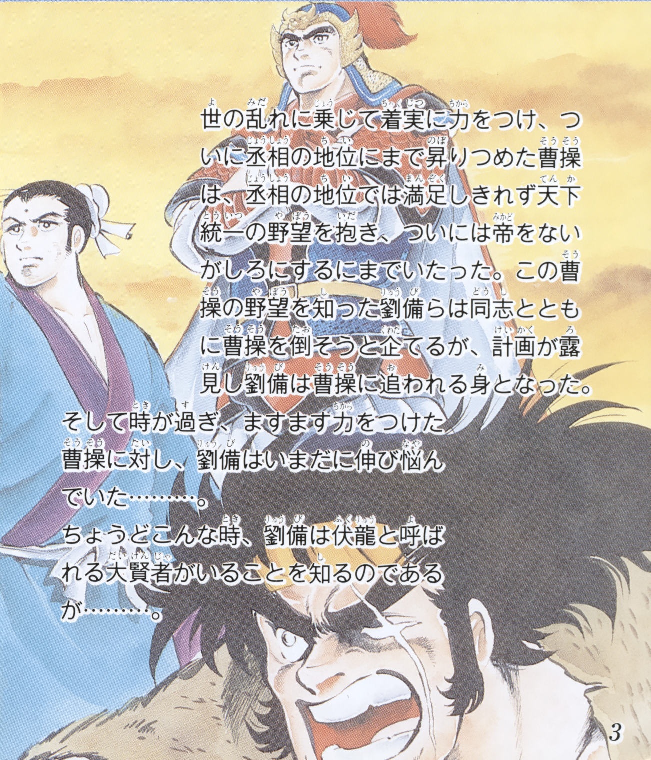
ストーリー……………………………………………… 2
全体マップ……………………………………………… 4
ゲームスタート・ゲームスタート時のコマンド… 6
セーブ(歴史書の記録)………………………………… 8
コントローラー操作方法……………………………… 9
通常移動時の画面…………………………………10
通常移動時のコマンド入力………………………11
サブ画面……………………………………………17
戦闘画面……………………………………………19
戦闘時のコマンド入力……………………………20
地形の説明…………………………………………26
店について…………………………………………28
編制所へいってみよう……………………………30
策略(火計・水計・落石計・回復計・特殊策略)………32
陣計…………………………………………………41
策略、陣形を生かして戦おう……………………45
武器…………………………………………………46
防具…………………………………………………48
道具…………………………………………………50
武将紹介……………………………………………52
諸葛亮孔明とは……………………………………54
ゲームのヒント……………………………………55

ストーリー



時は後漢末期（今から1800年程前の中国の王朝）、黄巾賊の乱によって荒廃した世の中を救う為、前漢景帝の血を引く劉備玄徳と、いずれ劣らぬ猛将、関羽、張飛の３人は桃園で義兄弟の誓いを立て(桃園の誓い)、黄巾賊討伐に立ち上がった。

時を同じくして、「乱世の奸勇」と称される劉備の最大の好敵手曹操も黄巾賊討伐に挙兵したのであった。
劉備らの働きにより黄巾賊の乱は片づいたものの、それはこれから訪れる乱世の時代のプロローグにすぎなかった。



世の乱れに乗じて着実に力をつけ、ついに丞相の地位にまで昇りつめた曹操は、丞相の地位では満足しきれず天下統一の野望を抱き、ついには帝をないがしろにするにまでいたった。この曹操の野望を知った劉備らは同志とともに曹操を倒そうと企てるが、計画が露見し劉備は曹操に追われる身となった。

そして時が過ぎ、ますます力をつけた曹操に対し、劉備はいまだに伸び悩んでいた………。

ちょうどこんな時、劉備は伏龍と呼ばれる大賢者がいることを知るのであるが………。

全体マップ（ぜんたい）

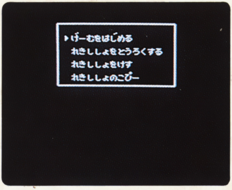
漢中城（カンチュウジョウ）
雒城（ラクジョウ）
成都城（セイトジョウ）
涪水城（フスイジョウ）
巴城（ハジョウ）
建寧城（ケンネイジョウ）
夷陵城（イリョウジョウ）

冀州城 キシュウジョウ
長安 チョウアン
天水城 テンスイジョウ
洛陽 ラクヨウ
徐州城 ジョシュウジョウ
荊州城 ケイシュウジョウ
江夏城 コウカジョウ
柴桑城 サイソウジョウ
南城 ナンジョウ
零陵城 レイリョウジョウ
長沙城 チョウサジョウ
桂陽城 ケイヨウジョウ
武陵城 ブリョウジョウ
天地を喰らうII ™
諸葛孔明伝

ゲームスタート・ゲームスタート時のコマンド

ファミリーコンピュータに「天地を喰らうⅡ」のカセットを正しくセットしスイッチを入れるとタイトル画面が表示されます。次にスタートボタンを押してコマンド選択のウインドを呼び出し、✚ボタンで▶を上下させコマンドを選び、Ⓐボタンで決定してゲームスタートです。

*げーむをはじめる



前回ゲームを記録した所からゲームを始めることができます。記録されている「れきししょ」の中から始めたいものを▶で選んでください。この時にメッセージ表示スピードを変えることができます。（初めてゲームをするときは「れきししょをとうろくする」としか表示されません。）

＊れきししょをとうろくする

4文字までの名前で「れきししょ」を作り、その中にゲームの途中経過を記録(セーブ)しておきます。2つの歴史書から使用したい番号を決定してから名前を入力します。✜ボタンで▶を移動させて文字を選び、Ⓐボタンで入力します。すべて入力し終わったら、「おわる」を選択するか、スタートボタンを押してください。

＊れきししょをけす

新しい歴史書を作るときなど、いらなくなった歴史書を消すときに使います。▶で消したい歴史書を選びⒶボタンを押します。1度消した歴史書は2度と復活しないので歴史書を消すときは注意しましょう。

＊れきししょのこぴー

歴史書をもうひとつの歴史書にコピーします。(ただし、もうひとつの歴史書も使っている場合はコピーできません。)歴史書をコピーしておけば万一、一方の歴史書が消えても大丈夫です。できるだけまめにコピーしましょう。

セーブ（歴史書の記録）

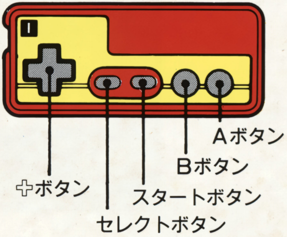
このゲームには、途中経過を記録しておくバックアップ機能があります。長い闘いに疲れたら歴史書に今までの成果を記録して休みましょう。
記録は城の中にある役所で行います。役所の史書官と話すとこれまでの旅の成果を記録していいかどうか聞いてきますので、「はい」か「いいえ」かのどちらかを選択して下さい。その後さらにゲームをやめるかどうか聞いてきますので、ゲームをやめる場合は「はい」を、続ける場合は「いいえ」をそれぞれ選択して下さい。

注意

1．万一、失敗してもいいように、まめにセーブするようにしましょう。
2．記録後ゲームをやめる場合は、必ずリセットスイッチを押しながら電源を切って下さい。リセットスイッチを押さず電源を切ると歴史書が消えてしまうことがあります。

コントローラー操作方法

コントローラーⅠ



※コントローラーⅡは使用しません。

✚ボタン 劉備軍を上下左右に移動させます。また、コマンド入力時はウインド内の▶を上下左右に動かすことができます。

セレクトボタン ゲーム中に押すとサブ画面に変わります。詳しいことは17ページに書いてあります。

スタートボタン ゲーム開始に使用します。

Ⓐボタン 通常移動時このボタンを押すとウインドが開き、コマンド入力ができます。また、なにを行うか決定するときにも使います。

Ⓑボタン 決定したコマンド入力をキャンセルする時に押します。

通常移動時の画面

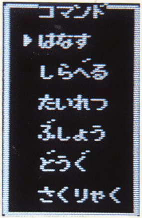
①メッセージウインド

人との会話や周囲の状況などがメッセージとしてここに表示されます。▼が表示されている時はⒶボタンを押して下さい。メッセージの続きがでます。

②コマンド表示ウインド

通常移動中、Ⓐボタンを押すとコマンド表示ウインドが出現します。▶であなたのやりたいコマンドを選択しもう一度Ⓐボタンを押して実行します。（Ⓑボタンを押すとキャンセルされます。）

通常移動時のコマンド入力



＊はなす＊

人などと話したい時にこのコマンドを使います。話したい人の方を向きこのコマンドを実行すると、メッセージウインドが現れて会話ができます。店などではカウンターごしに話しかけてください。

＊しらべる＊

このコマンドは先頭の武将が自分の足もとをしらべるものです。宝箱を見つけた時は、先頭の武将を宝箱の上に置き、このコマンドを実行すれば宝箱を開け、中のものを取ることができます。

＊たいれつ＊

移動中の劉備軍の武将のならぶ順番を変えたり、軍師を任命したりするコマンドです。

＊ならび＊

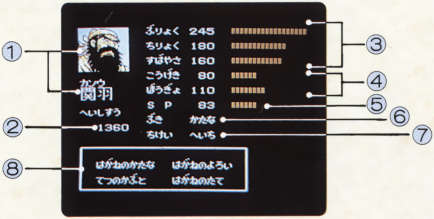
このコマンドを選択すると現在の武将の並び順が画面左に表示されます。▶を先頭にしたい武将の所へ移動させⒶボタンを押します。今、選んだ名前が中央の新しい並び順を示すウインドに入りますから、これを2番目、3番目と繰り返して新しい隊列を作って下さい。

＊ぐんし＊

このコマンドは軍師を隊列の中から選んで決定するものです。画面左に表示される武将の中から１人を選び、▶を移動Ⓐボタンで決定してください。「★」マークが名前の左側に付きます。これが軍師になったことを示すマークです。（すでに軍師になっている武将に同様のことをすると、その武将は軍師からおります。）

＊ぶしょう＊

このコマンドは現在移動中の劉備軍の武将の個人能力データを見るためのものです。



①その武将の名前と顔です。
②その武将が現在もてる最大兵士数です。
③武将の持つ「武力」「知力」「素早さ」のデータをグラフと数字で表示しています。この数値は特殊なアイテムなどを装備しない限り変化しません。
④武将の現在装備している武器・防具による「攻撃力」「防御力」のデータをグラフと数字で表示しています。この数値は、より強力な武器や防具を装備することでどんどん上がっていきます。
⑤その武将が現在持っているＳ・Ｐです。知力の高い武将ほどたくさんのＳ・Ｐを持っています。

⑥その武将が装備できる武器を表示します。ここに表示されているものと同種の武器しか、その武将は装備できないので注意して下さい。

⑦その武将の得意な地形を表示します。得意な地形で闘うと、通常より大きなダメージを敵に与えることができます。

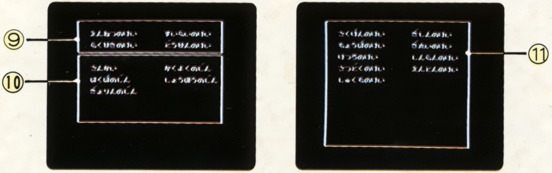
⑧その武将が装備している武器・防具を表示します。もし、その武将が装備できない武器を装備していたら、武器名の左に※マークが表示されます。

◎さらに、この画面でⒶボタンかⒷボタンを押すとその武将が現在覚えている策略を表示します。（軍師になれない武将にはこの画面は表示されません。）

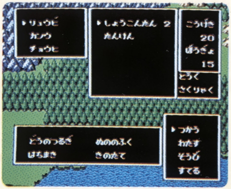
⑨現在覚えている火計・水計・落石計・回復計（レベルアップする策略）を表示します。

⑩現在覚えている陣形を表示します。

⑪現在覚えている特殊策略を表示します。



＊どうぐ＊



このコマンドを選び、武将の名前を▶で選ぶと、その武将の持つ道具リストが表示されます。次にどの道具にするか▶で選び、「つかう」「わたす」「そうび」「すてる」のうち実行したいコマンドを決定して下さい。

＊つかう＊

現在持っている道具を使うことができます。

＊わたす＊

仲間の武将に、持っている道具を渡したい時に使用します。

＊そうび＊

武器や防具は持っているだけでは役に立ちません。このコマンドで装備して下さい。（ただし武将によって装備できる武器は決まっています。）

＊すてる＊

いらない道具を捨てます。（重要アイテムは捨てることができません。）

＊さくりゃく＊

このコマンドを選択すると、通常移動時に策略を使うか、あるいは陣形を敷くことができます。
このコマンドを選ぶと、策略を使用するか、陣形を敷くかを聞いてきます。どちらかを選択すると、現在使用できる策略あるいは陣形が表示されます。▶で選びⒶボタンで決定すると、選んだ策略あるいは陣形を使用できます。回復計については、誰に使用するかを聞いてくるので▶で選んでⒶボタンで決定します。（通常移動時は1人にしか回復計は使えません。）

サブ画面

通常移動時、セレクトボタンを押すと、現在の劉備軍の状態が分かります。

①劉備軍の大将

現在、劉備軍の先頭に立つ武将の名前と顔が表示されます。「たいれつ」の先頭に立っている武将が劉備軍の大将となります。

②移動中の劉備軍 （最大兵士数／現在兵士数）

移動中の劉備軍の大将以下の武将の名前が表示されます。右側の数字はそれぞれの武将が持つ最大兵士数と現在兵士数を表します。一度に7名の武将が移動できますが、戦闘に参加するのは先頭から5番目までの武将です。★マークのついた軍師は、6名以上武将がいれば、戦闘には参加しませんが、5名以下になると人数不足のため自らも武器をとって闘います。

③劉備軍のレベル

＊レベル

劉備軍の強さを数字で表します。レベルが上がればそれだけ劉備軍の強さも天下に知れ渡り、行く先々で平和を望む人々に歓迎されるでしょう。レベルは敵と闘い経験を積むことによって、どんどん上がっていきます。

＊金

劉備軍の現在持っているお金です。武器や防具、訓練所で使うお金などよく考えて使いましょう。

＊けいけんち

敵を倒すと、倒した敵の強さによって何ポイントかの経験値が得られます。経験値が増えるにつれてレベルは上がっていきます。

④軍師と策略ポイント

現在の劉備軍の軍師を表示します。軍師については32ページに書いてあります。

⑤現在の陣形

劉備軍が、現在陣を敷いている場合は、ここに現在敷いている陣が表示されます。陣を敷いていない場合は、なにも表示されません。

戦闘画面

移動中、敵と出会うと自動的に戦闘シーンに画面が変わります。

①この戦闘に加わった武将の名前とそのキャラクター、そして残りの兵士数が数字とグラフで表示されています。この兵士数が0になると、その武将は戦闘不能になります。
②攻撃や策略などを仕掛ける時、どの敵に仕掛けるかを決めるカーソルです。（策略によっては、全体にこのカーソルを表示することもできます。）
③戦闘中の武将の顔が表示されます。
④現在どのような地形で闘っているかを示す背景です。また得意な地形で闘っている時は、兵士数のグラフの色が黄色で表示されます。
⑤戦闘のためのコマンド表示ウインドです。▶を合わせてⒶボタンで決定して下さい。

戦闘時のコマンド入力

＊たたかう＊

通常の武器による攻撃を行います。☞で攻撃する相手を指定します。１度の入力につき１人を攻撃できます。

＊そうこうげき＊

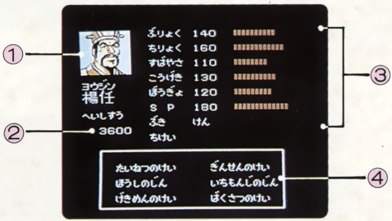
全員が一斉に攻撃をしかけ、自軍か敵軍かどちらかが全滅するまで闘い続けます。Ⓑボタンで一時戦闘を中断して（ターン終了後に中断）、コマンドを選び直すこともできます。先頭にいる大将のみ選択可能なコマンドです。総攻撃を選択した場合、敵に特殊策略をかけられても分かりませんので、注意しましょう。

＊たいきゃく＊

自軍が不利な時などは無理をせず、このコマンドで逃げるようにしましょう。ただし、いつも成功するとは限りません。先頭にいる大将のみ選択可能なコマンドです。

＊ぶしょう＊

このコマンドでは敵の武将や兵士の能力を見ることができます。



①敵将の顔と名前を表示します。
②敵将の最大兵士数を表示します。
③敵将の「武力」などの特性を表示します。
④敵将の覚えている策略を表示します。

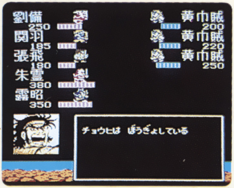
注：敵を知れば、闘いは有利に展開します。闘う前に必ずこのコマンドを実行して敵を知るようにしましょう。

＊どうぐ＊

このコマンドを選択すると、手持ちの道具が表示されます。使用したい道具を選び、Ⓐボタンで実行します。

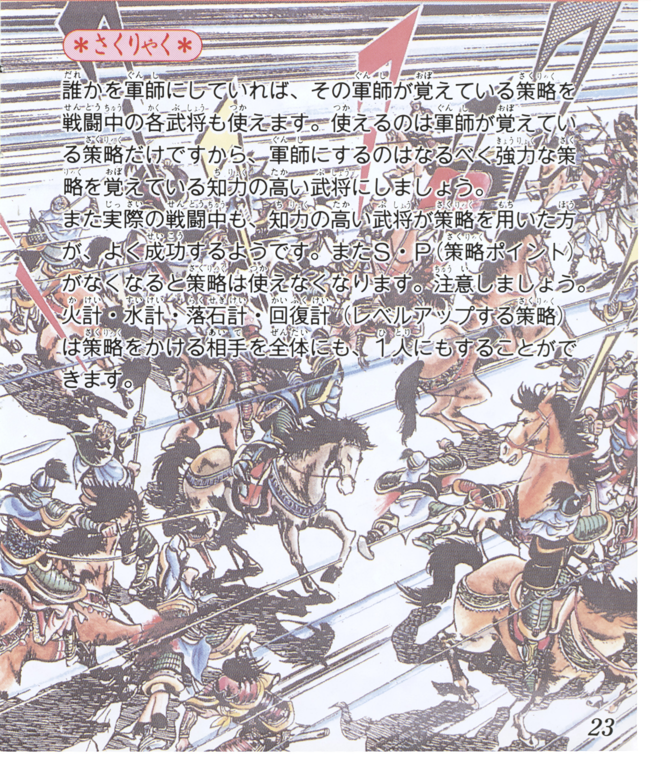
＊ぼうぎょ＊

このコマンドを選んだ武将はそのターンは守りに撤します。これで、ある程度のダメージを防ぐことができますが、攻撃などはできません。先頭にいる大将はこのコマンドを実行できません。



＊さくりゃく＊

誰かを軍師にしていれば、その軍師が覚えている策略を戦闘中の各武将も使えます。使えるのは軍師が覚えている策略だけですから、軍師にするのはなるべく強力な策略を覚えている知力の高い武将にしましょう。
また実際の戦闘中も、知力の高い武将が策略を用いた方が、よく成功するようです。またＳ・Ｐ（策略ポイント）がなくなると策略は使えなくなります。注意しましょう。
火計・水計・落石計・回復計（レベルアップする策略）は策略をかける相手を全体にも、１人にもすることができます。



1）1人に用いる場合

レベルアップする策略を選択すると敵軍（回復計の場合自軍）の一番上の武将に☞カーソル（回復計の場合☜カーソル）が表示されますので✚ボタンの上下で、策略をかけたい相手を選んでⒶボタンで決定します。

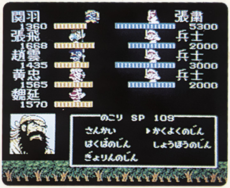
2）全体に用いる場合

☞カーソル（回復計の場合は☜カーソル）を表示するところまでは1人に用いる場合と同じです。その後、✚ボタンの左右を押すと☞カーソル（☜カーソル）が敵軍（回復計の場合自軍）すべてに点滅して表示されます。この時Ⓐボタンを押すと、全体に策略を用いることを選択したことになります。

注：策略の効果は策略をかける相手が少ないほど大きいです。

「さくりゃく」の「とくしゅ」を選択した場合、1人に対して効果のある策略の場合は、1人に用いる場合と同じですが、全体に対して効果のある策略はその策略を選択しⒶボタンで決定するだけで実行されます。

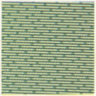
「さくりゃく」の「じんけい」を選択した場合、どの陣形にするか選び、Ⓐボタン決定するだけで実行されます。

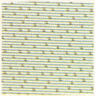


地形の説明

城……………………村

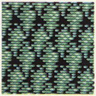
中ではいろいろな人がくらしています。またいろいろなお店もここにあります。

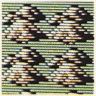




草原……………砂地

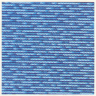
普通に歩くことができます。敵もあまり出現しません。

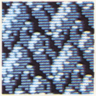




森……………………丘

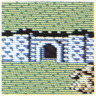
普通に歩くことができますが、草原、砂地より敵がよく出現するようです。



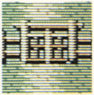


河………………岩山

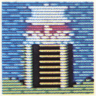
どちらも上を歩くことはできません。歩ける道を探してください。



関……………………砦

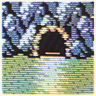


武将たちの基地です。要所を守ってます。中に人が住んでいるところもあります。



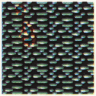
船着き場

ある時期が来ると、船がやって来て劉備軍を別のところへ連れていってくれます。
船が来ていないか、まめに注意しましょう。
また、船には往復する船と、そうでない船がありますので注意して下さい。



洞　　窟

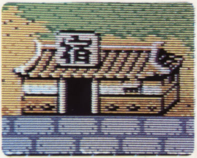
上に乗ると中に入れます。洞窟の中は、敵も多く出現して危険です。十分装備を整えてから入りましょう。



わなの沼

毒がまいてあり、歩くと兵士が倒れていきます。

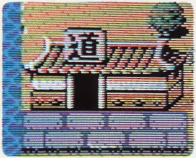
店について



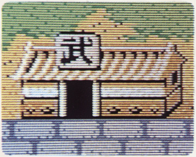
宿屋

戦いや旅の疲れをいやしてくれる所、それが宿屋です。戦いで傷ついた時は宿屋で休むようにしましょう。兵士全員の体力と、劉備軍の策略ポイントが完全に回復します。宿屋の泊まり賃は場所と武将の人数によって違います。

道具屋

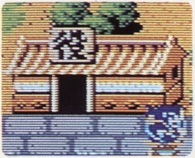


薬など、戦いや旅に便利なものを売っている所です。いらなくなったものを売ることもできます。



武器屋

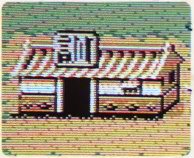
さまざまな武器と防具を売っている所です。店の主人に話しかけるといろいろ品物を見せてくれるので、買いたいものを選びましょう。また、いらなくなった品物を売ることもできます。



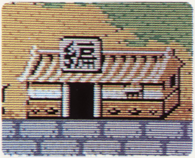
役所

ここは主に「れきししょ」の記録をする所です。この他に、劉備軍の持ち物を無料で預かってくれる預かり所もあります。預かり所はどこでも共通なので、預けた場所とは違う預かり所でも、預けたものを引き取ることができます。

訓練所



金と引き替えに訓練を行ってくれます。訓練を行うとある一定のところまでレベルをあげてくれます。訓練所によって、あげてくれる最大のレベルは違います。



編制所

武将を隊列からはずしたり、新しく加えたりできます。また、劉備軍が7人で行動している時に仲間になった武将は自動的にこの編制所へ送られます。

編制所へいってみよう

シナリオが進につれて劉備軍は、村や城で武将を仲間にひきいれどんどん大きくなっていきます。その中で移動できるのはあなたが選んだ７人の武将です。どんどん仲間が増えていくに従って、あなたはいろいろな仲間と隊列を組みたくなるでしょう。また、作戦上、連れていく仲間を変えたいときも出てくるでしょう。そんな時、この編制所にきて連れていく武将を変えることができます。

＊のうりょく＊

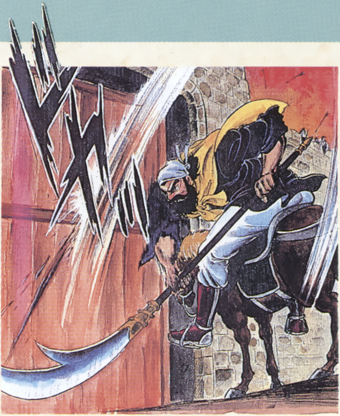
編制所に登録されている武将全員のデータを見ることができます。

＊くわえる＊

新しい武将を、「たいれつ」に加えます。（すでに７人で移動している場合は新しく武将を「たいれつ」に加えることはできません。まずは変えたい武将を隊列からはずしましょう。）

＊はずす＊

「たいれつ」から武将をはずすコマンドです。



注意

編制所で武将をはずすときは、なるべく役所にある預かり所に武将の装備や荷物を預けてからその武将をはずすようにしましょう。そうしておけば、いつでも好きな時に、その武将のもっていたものを引き出すことができます。また新しく武将を加えた時は、必ず「ぶしょう」コマンドで、ちゃんと武器を装備しているか確認しましょう。
（※マークのついた武器が、装備のウインドに入っている場合は装備されたことになりません。）

策略

武将のだれかを軍師にしていれば、戦闘時に策略を使うことができます。でも策略ポイントがなくなると策略が使えなくなります。残りに気をつけて使って下さい。策略ポイント（ＳＰ）は宿に泊まると回復します。武将の中には他では見ることのできない特別な策略をもつものもいます。どんな策略かはその武将を見つけ出し、味方に引き入れた時に分かることでしょう。
軍師の能力によって、劉備軍の実際もてるＳＰ（策略ポイント）は変化します。ＭＳＰ（最大策略ポイント）は、本来、劉備がもてる最大の策略ポイントです。実際に軍師になっている武将のＭＳＰとは異なります。ですから、軍師の知力が低ければ十分に使いこなすことはできません。実際の軍師の持つ策略ポイントがＳＰとして表示されます。
策略には大きく分けて、火計、水計、落石計、回復計、特殊計の５種類があります。戦況に応じてうまく使い分けてください。

火計

敵に火による攻撃を行います。しかし地形によっては十分威力を発揮できない地形もあります。いろいろな地形で試してみましょう。敵１人に対しても全員に対しても用いることができます。

練火の計〈れんかのけい〉　（消費SP　２）

劉備軍が最初から覚えている、初歩的な火計です。

業火の計〈ごうかのけい〉　（消費SP　４）

練火の計の約４倍の力を持つ火計です。

炎熱の計〈えんねつのけい〉　（消費SP　６）

古い兵書によると、この計を用いれば50人の兵で3000人の兵を破ることができるそうです。

大熱の計〈たいねつのけい〉　（消費SP　６）

この計を用いれば、あたり一面が火の海と化し、周囲のものすべてをやきつくすと言われています。

火神の計〈かしんのけい〉　（消費SP　８）

火をつかさどる神だけが使える策略として恐れられています。火形の中では最大最強のものです。

水計

水を使って敵にダメージを与えます。しかし近くに水源がないと使用できません。敵1人に対しても、全員に対しても使用できます。

水途の計〈すいとのけい〉 (消費SP　3)

堤防をくずし、その水の流れで敵を押し流します。

水星の計〈すいせいのけい〉 (消費SP　5)

水途の計の強力なもので、水の勢いは水途の計の約4倍にもなります。

水雷の計〈すいらいのけい〉 (消費SP　6)

周辺の水流を1つに集め、その激流をもって大軍を押し流します。

洪水の計〈こうずいのけい〉 (消費SP　8)

大雨などを利用して人工的に大洪水をおこし、敵全軍を水没させてしまいます。

水龍の計〈すいりゅうのけい〉 (消費SP　10)

水を守る龍神を呼び起こし、津波などの天変地異を起こさせてその勢いで敵を壊滅します。

落石計

崖の上などから、大木や岩石などを落として敵を倒します。しかし近くに岩山や丘などがないと使用できません。敵1人に対しても、全員に対しても使用できます。

落木の計〈らくぼくのけい〉　（消費SP　4）

敵の頭上に、大木を落として敵を倒します。

流木の計〈りゅうぼくのけい〉　（消費SP　4）

落木の計の強力なもので、雨のように大木を落とし敵を倒します。

落石の計〈らくせきのけい〉　（消費SP　6）

敵の頭上から巨石を落として敵軍を粉砕します。

投石の計〈とうせきのけい〉　（消費SP　8）

投石機を用いて、敵目がけて岩石を連続して発射し敵を粉砕します。

激石の計〈げきせきのけい〉　（消費SP　10）

出口のふさがれた谷間などに敵を誘い込み、上から巨石や大木を落として完膚なきまでに敵軍をたたきのめします。

回復計

これは兵士たちの傷をいやし、軍勢を整え、再び戦闘のできる状態に戻すものです。味方1軍に対しても、味方全軍に対しても使用できます。

赤心の計〈せきしんのけい〉　（消費SP　2）

まだ劉備軍が弱いうちは大事な策略です。

銅仙の計〈どうせんのけい〉　（消費SP　4）

赤心の計の約4倍の効果があります。この策略を覚えれば、かなり戦いは楽になるでしょう。

銀仙の計〈ぎんせんのけい〉　（消費SP　6）

赤心の計の10倍以上の効果があります。この策略を覚えるころには劉備軍も、ずいぶん強くなっていることでしょう。

完復の計〈かんぷくのけい〉　（消費SP　8）

この策略を1軍に使うならば、ほとんど完全に1軍の兵士数が回復すると言われています。

金仙の計〈きんせんのけい〉　（消費SP　4）

全軍が壊滅状態であっても、この策略を全軍にかければ、軍を立て直せると言われています。

特殊策略

特殊策略は、敵の策略をやわらげたり、敵のかけた策略を無効にしたり、敵を寝返らせたりと、時には攻撃策略より効果があります。

策減の計〈さくげんのけい〉 （消費SP　8）

敵が使ってくる攻撃系の策略（火計、水計、落石計）によるダメージを半減させます。

策免の計〈さくめんのけい〉 （消費SP　16）

敵が使ってくるすべての策略を無効にします。この策略が効いている間は敵の策略は一切、効きません。

撃免の計〈げきめんのけい〉 （消費SP　12）

敵の武器による攻撃を一切受けつけなくします。この策略が効いている間は一切、通常攻撃が、効かなくなってしまいます。

解策の計〈げさくのけい〉 （消費SP　8）

現在、効いている敵軍の計をすべて無効にします。

暗殺の計〈あんさつのけい〉 （消費SP　16）

刺客を放って敵将を戦闘不能になるまで傷つけます。この策略にかかった武将の兵士たちは戦意を失い退却します。

疑心の計〈ぎしんのけい〉 （消費SP　6）

敵の武将の心を惑わします。この計にかかった敵将はしばらくの間、攻撃をしなくなります。

縛殺の計〈ばくさつのけい〉 （消費SP　12）

敵の武将の心を惑わして、完全に戦闘の間、攻撃をしなくさせます。
この計にかかった武将を残して、ほかの武将を全滅させるとその戦闘は勝利となります。

離間の計〈りかんのけい〉 （消費SP　8）

敵将どうしの仲を裂き、しばらくの間、同士討ちをさせます。

離反の計〈りはんのけい〉 （消費SP　16）

敵将どうしの仲を裂き、その戦闘の間中、同士討ちをさせます。解策の計によってこの計を解くことができます。この計にかかった武将を残して、ほかの武将を全滅させるとその戦闘は勝利となります。

嘲馬の計〈ちょうばのけい〉　（消費ＳＰ　4）

城に立てこもっている敵の一軍を城から誘い出し、城の守備力を失わせます。ただし、この策略の効かない城もあります。

偽退の計〈ぎたいのけい〉　（消費ＳＰ　8）

いつわって退却し、敵全軍を城から誘い出し、城の守備力を失わせる策略です。ただし、この策略が効かない城もあります。

血路の計〈けつろのけい〉　（消費ＳＰ　8）

全滅の危機など、劉備軍のピンチに使用してください。かなりの確率で退却できます。（ただし、城攻めなどの場合退却できないことがあります。）

心乱の計〈しんらんのけい〉　（消費ＳＰ　4）

敵武将のもつＳＰを低下させます。

策返しの計〈さくかえしのけい〉　（消費ＳＰ　8）

敵の攻撃系の策略（火計、水計、落石計）をはね返します。１度はね返すと効力を失います。

解陣の計〈かいじんのけい〉　（消費ＳＰ　16）

敵の敷いている陣形をくずし、散開状態にします。

陥穽の計〈かんせいのけい〉 （消費SP　12）

敵一軍を巨大な落とし穴に誘い込み、敵一軍の現在兵士数の約半分を倒します。特に、兵士数の多い軍に対して有効です。

煙遁の計〈えんとんのけい〉 （消費SP　8）

戦闘時、通常移動時の両方で使えます。

①**通常移動時**：一定の間、敵と出会わず移動できます。

②**戦　闘　時**：この計を使うと、敵の攻撃にミスが多くなります。

招魂の計〈しょうこんのけい〉 （消費SP　32）

傷つき倒れた武将を復活させ、再び戦闘に立たせることができます。

殺毒の計〈さつどくのけい〉 （消費SP　4）

わなの沼を移動しているとき、この策略を用いればダメージを受けずに移動できます。

縮地の計〈しゅくちのけい〉 （消費SP　8）

洞窟などから、一気に外に出ることができます。

陣形

劉備軍は陣を敷くことによって、攻撃力や防御力をかえて戦うことができます。状況に応じて陣を変え、効果的な戦闘をしましょう。

散開〈さんかい〉　(消費SP　0)

陣を敷いていない通常の状態です。陣を敷いているとき使用すると陣を通常の状態に戻します。

鶴翼の陣〈かくよくのじん〉　(消費SP　8)

防御力を失う代わりに攻撃力が上がります。平地での戦闘で、特に効果を発揮します。

衡方の陣〈しょうほうのじん〉　(消費SP　12)

攻撃力、防御力ともに上がりますが、素早さが極端になくなります。白馬の陣と対陣すると弱くなります。

白馬の陣〈はくばのじん〉　(消費SP　8)

兵法書にこうあります。兵法は神速を旨とする。この陣を敷くと攻撃力や防御力は変化しませんが、素早さが上がり有利に戦うことができるでしょう。
また衡方の陣と対陣したとき、その真価を発揮します。

魚鱗の陣〈ぎょりんのじん〉 （消費SP　8）

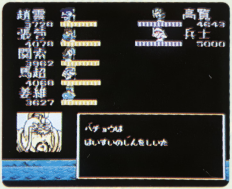
敵の策略成功率が半減します。攻撃力、守備力ともに上がりますが、両翼の武将の攻撃力は、ほとんどなくなり、策略成功率が上がります。

鋒矢の陣〈ほうしのじん〉 （消費SP　16）

攻撃力、守備力ともにかなり上がりますが両翼（隊列の先頭と5番目）の武将の攻撃力は、ほとんどなくなります。（ただし、防御力は、ほかの3人と比べて最強となります。）平地で特に有効です。

一文字の陣〈いちもんじのじん〉 （消費SP　16）

攻撃力、素早さが上がりますが、守備力が低下します。平地で有効です。



背水の陣〈はいすいのじん〉　（消費SP　24）

生か死かの陣形です。攻撃力が倍増し、奮闘（会心の一撃）が、出やすくなる代わりに、防御力が半減します。水源の近くでしか使えません。また、決して退却できませんので、退却したいときは、別の陣を敷くか散開をして下さい。

静寂の陣〈せいじゃくのじん〉　（消費SP　32）

一時的に敵の前から姿を消して、敵の攻撃をかわしやすくします。また、防御力も倍増します。ただし回復の策略が使えなくなります。

八卦の陣〈はっけのじん〉　（消費SP　48）

いにしえの兵法書にかかれているという最強の陣形です。生門と死門というものがあるらしいということ以外、詳しいことは分かっていません。

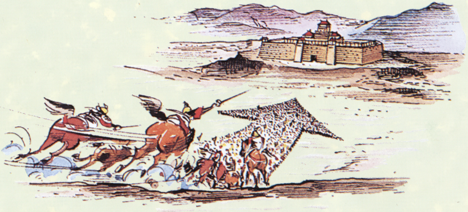
陣形ＶＳ陣形

1）白馬の陣ＶＳ衝方の陣

白馬の陣は衝方の陣に対して大変有利です。敵が衝方の陣を敷いてきたらすかさず白馬の陣を敷いて対抗しましょう。

2）静寂の陣ＶＳ静寂の陣

静寂の陣同士が対陣すると、陣の特性が失われてしまいます。注意しましょう。



この他にも、いろいろ試して有効に戦闘を行いましょう。

策略、陣形を生かして戦おう

策略は時として、強力な武将の武器による攻撃よりも、威力を発揮します。城攻めの時など、敵の防御力が高いときは策略を有効に使いましょう。陣を敷くときは、陣形の特徴を生かした隊列にするとより効果的に戦えるでしょう。たとえば、

①鶴翼の陣〈かくよくのじん〉

隊列の３番目に武力、攻撃力の高い武将を置いておくと効果的です。

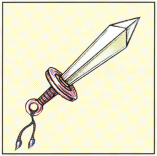
②魚鱗の陣〈ぎょりんのじん〉

隊列の１番目、５番目に知力の高い武将を置き、策略を使わせると効果的です。

他にもいろいろ試して、自分だけの戦闘法を考え出しましょう。

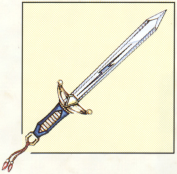
武　器

「天地を喰らうⅡ」では、武将によって装備できる武器が決まってます。必ず「ぶしょう」コマンドで装備できる武器を確認しましょう。



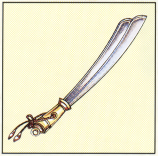
●短剣〈たんけん〉

剣を装備する武将が装備する武器で、もっとも初歩的な武器です。しかし、素手で攻撃するよりずっと効果があります。



●稲妻の剣〈いなずまのけん〉

刀身から稲妻がほとばしるといわれる強力な剣です。

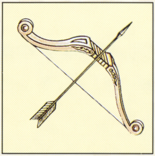


●銅の刀〈どうのかたな〉

青銅製の片刃の刀です。青銅でできている分、少しは攻撃力があります。

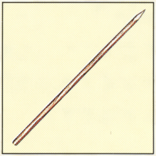
●青龍刀〈せいりゅうとう〉

東方を支配する青龍の力が宿るといわれる強力な刀です。



●鉄の弓〈てつのゆみ〉

鉄の鏃をもつ弓です。弓は2回連続の攻撃をすることができます。鉄の武器になるとかなりの攻撃力を期待できるようになるでしょう。



●木の槍〈きのやり〉

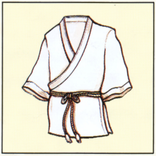
木を削って作った簡単な槍です。ゲームの最初では重要な武器として、あなたを助けてくれるでしょう。

●銅の斧〈どうのおの〉

青銅製の斧です。本来は木を切るための道具ですが、戦国の世では立派な武器となります。

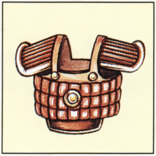
防具

敵の攻撃から身を守ってくれるのが、この防具です。忘れず装備しましょう。



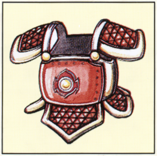
●布の服〈ぬののふく〉

布製の服です。あまり防御力はありませんが、なにも着てないよりもずっとましです。



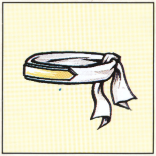
●革の鎧〈かわのよろい〉

なめし革を、にかわで固めて作った戦闘用の鎧です。これを装備するようになると劉備軍も立派な軍隊です。



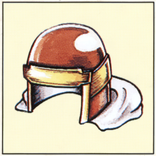
●銅の鎧〈どうのよろい〉

革の鎧よりも丈夫な鎧です。少々重いのが欠点ですが、命の重さには代えられません。



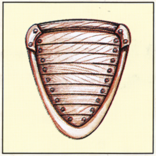
●はちまき

おでこの部分に鉄板のついたはちまきです。あまり役には立ちませんがこれをしめて気合いをいれるのはどうでしょうか。



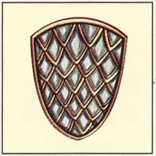
●銅の兜〈どうのかぶと〉

銅でできたヘルメットです。頭に飛んできた矢など、これが防いでくれるでしょう。



●木の盾〈きのたて〉

木製の盾です。あまり防御力はありませんが、最初のうちは重宝するでしょう。

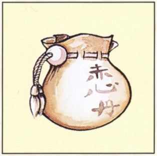


●鱗の盾〈うろこのたて〉

堅い鱗を持つ動物の鱗を集めて作った盾。なかなかの防御力を誇ります。

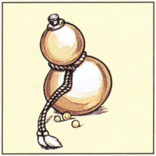
道　具

道具をうまく使いこなし、強大な敵を倒そう。



●赤心丹〈せきしんたん〉

戦闘で傷ついた兵士を立ち直らせて、もう一度戦えるようにする薬です。

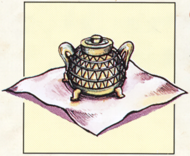


●招魂丹〈しょうこんたん〉

傷つき戦闘に立てなくなった武将を、もう一度戦闘に復帰させる薬です。

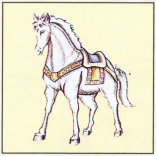
●守りの煙〈まもりのけむり〉

この不思議な煙は自分たちの周囲を包み込んでしまうので、敵からはこちらの姿が見えなくなり、ある一定時間、敵と出会わず移動できます。



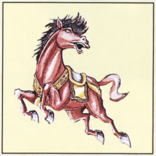
●会心丹〈かいしんたん〉

戦闘中に使ってみてください。体中に力がみなぎり、普段では考えられないようなパワーで闘うことができます。



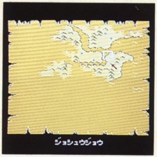
●白馬〈はくば〉

装備すると素早さが上がります。ぜひともみんなに装備させたいですね。



●赤兎馬〈せきとば〉

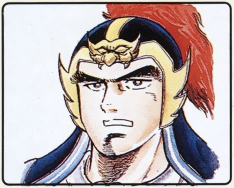
装備すると移動速度が2倍になります。手に入れたら、すぐに装備しましょう。



●地図〈ちず〉

現在の位置を知るための道具です。四角の枠で現在位置が示され、地図上の矢印を✚ボタンで操作して、表示されている城の名前を知ることができます。

武将紹介

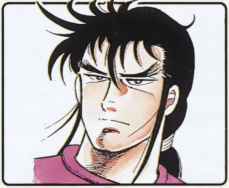


漢王室復興のために挙兵した
中山靖王劉勝の子孫、
劉備　玄徳

重さ80斤の大青龍円月刀を使
いこなす、万夫不当の剛将、
関羽　雲長

ただ一騎で、曹操軍100万を
退けた猛将、張飛　翼徳

曹操軍100万の中を、ただ一騎で駆け抜け勇名を馳せた虎威将軍、趙雲　子龍



父、馬騰を曹操に殺され、かたきを討とうと復讐に燃える勇将、馬超　孟起

ひとたび戦場に立てば、命をかけて軍責を全うする、老いてますます盛んな老将、黄忠　漢升

諸葛亮孔明とは

中国史上最高の天才軍師。その知謀は周の文王を扶けた太公望　呂尚、漢の高祖を扶けた張良　子房にも匹敵すると言われた。

劉備に「三顧の礼」をもって軍師として迎えられるや、「天下三分の計」を展開、長く伸び悩んでいた劉備に蜀をとらせ、魏や呉と対抗できる国を築いた。

ゲームのヒント

船着き場に注意しょう

船着き場には、ある時期がくると、船がやって来ます。船着き場の位置をチェックしておき、行き詰まったら船着き場へ行ってみましょう。
船が来ているかもしれませんよ。

赤兎馬はどこに？

赤兎馬を装備すると、劉備軍の移動速度が2倍になって、とっても移動が楽になります。赤兎馬は劉備軍の仲間になる誰かが持っています。誰か隊列に加わったら、必ず持ち物をチェックしましょう。

孔明を戦闘に参加させるには

道具の中には孔明しか使えないものがいくつかあります。そんな道具を使わせるときは孔明を軍師からおろし、隊列の5番目までにいれましょう。孔明が戦闘に参加しますよ。

逃げるが勝ち？のことも……

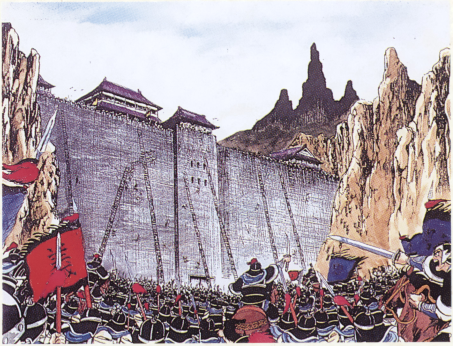
ゲーム中どうしても勝てそうにない敵に出会ったら……「たいきゃく」してみましょう。なにか新しい展開があるかもしれませんよ。

人の話を聞こう！

村や城では人の話をよく聞いて下さい。ゲームを進めるための重要なヒントがかくされているはずです。
人から聞いた話は、忘れないうちにメモしておくようにしましょう。

軍師を任命しよう

軍師を任命しないと策略が使えません。武将が入れ替わったときやシナリオが変わった時など特に注意して軍師を任命するようにしましょう。



株式会社カプコン®

本　　社　〒540 大阪市中央区大手通1-4-12
東京支店　〒150 東京都渋谷区広尾1−3−18
☎03(3440)5479
サービスセンター　〒580 松原市上田8丁目15−12

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

CAPCOM